Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°6 Dicembre - Gennaio 2004-2005

In questo numero:

1 - *Meglio lo Spectrum o il Commodore 64?*

2 - *Prove emulatori: Spin*
- *Il cd della Codemasters*

3 - *Intervista all'autore di Doors/Aqua*
- *Ebay: quanto mi costi!*

3 - *Notizie in pillole*

4 - *Intervista a "Gasman"*

5 - *Adventure: quando il testo fa lavorare l'immaginazione*

7 - *Z88Dk*

8 - *QPC2 & ...*
- *Il clone del mese: Sintez*
- *Minigame 2004*
- *Vignetta - ringraziamenti*
- *sul prossimo numero*

Editoriale

Eccoci come sempre all'appuntamento con le curiosita' e le notizie riguardanti il nostro beneamato ZX. In questo numero si parlera' di demo party (con una interessante intervista) che tanto vanno di moda in questi anni e che, grazie a loro, alcune piattaforme 8 bit come lo Spectrum, continuano a vivere vista la scarsita' di nuovi giochi e di software eccezion fatta per il minigame che, anche quest'anno, ha visto il Sinclair come un home computer di rilievo. Non mancano poi le notizie in pillole e le curiosita' che circolano in rete.
Si parlera' inoltre di Spin: un emulatore abbastanza diffuso e altrettanto valido dopo RealSpec e Spectaculator.
In prima pagina un articolo di un lettore abbastanza famoso in lista e in rete per le sue battaglie in cui ha reso giustizia ai soprusi e alle dicerie di molti utenti Commodore. Augurandovi una buona lettura ricordo come sempre l'indirizzo email al quale scrivere per commenti, consigli, curiosita' e per inviare i vostri articoli.

zxspectrum@hal.varese.it

Meglio lo Spectrum o il Commodore64?

Non ho mai avuto remore nel chiamare "l'era dei pionieri" la prima metà degli anni ottanta, gli anni del boom degli home computer. Era chiaro praticamente a chiunque che l'acquisto di uno di quegli "home", per poche centinaia di migliaia di lire, apriva le porte dell'affascinante mondo dell'informatica, un mondo tutto da scoprire. Un mondo fatto quasi completamente di appassionati, cosa che succedeva con minor frequenza nel caso di macchine assai più potenti e costose. Chi comprava un "home" voleva imparare la programmazione, voleva scriversi da solo un software, voleva esplorare, vedere, tentare, creare. Questo è il motivo che ha attirato sul mercato un'allarmante varietà di "home computer" rigorosamente incompatibili tra di loro, addirittura tra diversi modelli dello stesso produttore. La decisione di acquistare uno anziché l'altro dipendeva quasi sempre da una simpatia generica e assai approssimativa per il nome, per il colore o l'aspetto esterno, per ciò che di altisonante ne poteva dire qualche inserto pubblicitario, e soprattutto per quanto ce ne poteva dire un amico. Come nel mio caso. Il mio amico Enzo venne a trovarmi a casa. Tirò fuori dalla piccola borsa il suo Spectrum, lo montò, scrisse qualche riga di programma. Apparvero sul TV delle parole in inglese tutt'altro che incomprensibili, mi suonavano familiari, e poi dei disegni con delle linee che attraversavano lo schermo, e alla fine ricomparì il listato. Mi disse che era facile usarlo, e davanti ai miei stessi occhi c'era stata la dimostrazione più evidente. E così, poche settimane dopo, lo comprai anch'io. Quanti di noi hanno cominciato così! Era un vero piacere scambiarsi listatini, materiale, riviste, esperienze, con altri appassionati, che a loro volta avevano comprato un "mondo da esplorare" e si erano buttati entusiasticamente nell'impresa. Ma questo non sempre accadeva per ogni "home computer". In primo luogo per il fatto che non tutti erano così diffusi: era ovviamente poco piacevole non poter far girare sui computer degli amici le proprie "creazioni" informatiche. In secondo luogo, ed anche più importante, per il fatto che non sempre risultava così facile "imparare a programmare". Da queste parti verificammo personalmente e in tanti che questo era il caso del più che blasonato (stando alle massicce campagne pubblicitarie dell'epoca) Commodore 64. E così, a furia di reciproci insulti sulla falsariga di "il mio è meglio del tuo", "sul mio ci so fare molte più cose di te", "il mio è assai più facile da usare", per stabilire quale dei due meritasse davvero rispetto e ossequio dalla tifoseria avversaria, da queste parti si venne alla storica sfida tra spectrummisti e sessantaquattristi, da cui questi ultimi uscirono alquanto ammaccati. Operazioni che noialtri consideravamo

elementari, come il tracciare delle linee inclinate, o il trascrivere un listato in Basic, richiedevano nel migliore dei casi molta più attenzione, pazienza e pignoleria, quando non addirittura un software esterno e possibilmente "americano". Il drammatico e assai dettagliato resoconto della disfida, con dovizia di particolari tecnici spesso comprensibili solo a chi ha utilizzato almeno uno dei due computer, ha scatenato nell'arco di alcuni mesi dalla pubblicazione sul mio sito una vera valanga di e-mail che hanno sostanzialmente confermato che, dopo oltre vent'anni, per lo Spectrum continuano a parlare i fatti mentre per il "rivale" Commodore 64 si è ancora fermi agli slogan. Il mondo da scoprire per il sessantaquattrista si era rivelato assai meno

concreto e piacevole di quello dello Spectrum, per cui inevitabilmente i commodoriani finirono col vivere di slogan che rinviavano lontano nel tempo e nello spazio (come ad esempio l'inaffondabile mito dei "programmi americani") mentre i sinclairisti ottenevano dai loro Spectrum molto più di quanto promesso loro in partenza. E la presunta superiorità del C64 in termini di hardware e software veniva ampiamente e continuamente ridimensionata, perfino da "software vecchi del 1983".
Il lunghissimo resoconto della tenzone, da leggere comodamente in poltrona in compagnia di una buona birra, è su questa pagina:
http://www.alfonsomartone.itb.it/rqftcg.html

Prove emulatori: Spin

Eccoci giunti alle prove degli emulatori. Stavolta tocca al noto Spin: uno dei piu' usati dopo RealSpec e Spectaculator.
Una volta scompattato l'archivio non e' necessario procedere con le installazioni ma semplicemente eseguire spin.exe ed ecco apparire una finestrella in stile Spectaculator con tanto di pulsanti per le funzioni piu' comuni come apri, pausa, tape browser, emulazione joystick, reset, audio e impostazioni generali.

Nei modelli emulati troviamo solo i classici Sinclair e Amstrad: niente cloni quindi di default ma caricabili specificando la rom. Nella versione +3 c'e' la lettura dei floppy in formato hdf. Interessante la possibilita' gia' integrata di usare l'SE Basic e l'effetto "snow" della ULA che ne garantisce quindi una buona compatibilita'.
Viene anche data la possibilita' di usare la multiface, il Fuller AY Box e il Microspeech anche se l'audio sembra leggermente piu' "sporco" di altri emulatori. Come in RealSpec e' possibile definire i tasti per emulare un joystick.
Come per quasi tutti gli emulatori per Windows (eccetto RealSpec e UnrealSpeccy) e' possibile caricare i files con drag&drop o, comodamente, grazie alle associazioni, un autoplay al doppio click ai file spectrum. A tal proposito e' comodo vedere nella finestra di tape browser tutti i dati relativi al programma selezionato e addirittura convertirli risalvando i blocchi in wave, tzx, csw e zip.
Come per Realspec e' presente il debugger, flash loading, realtape, pokes e l'emulazione della stampante.
Nel complesso quindi semplice da configurare e per l'utente senza grosse pretese sembra l'ideale. Vediamo adesso il funzionamento vero e proprio. Graficamente il Blitting aggiunge una sorta di antialiasing non eliminabile tra i pixel che personalmente non ho gradito: quando si lavora in finestra talvolta i fonts sono poco leggibili e in fullscreen l'immagine risulta sfuocata. Anche l'audio ha una sorta di eco e in certi casi sembra addirittura sporco. Per chi proviene da RealSpec trovera' molto comoda la mappatura degli shift che sono fortunatamente posizionati sugli stessi tasti. Comoda anche la funzione del tasto F1 che serve ad accelerare e decelerare l'emulazione in "Full Trottle": sarebbe comodo se questa funzione esistesse anche per Spectaculator.
Ho notato un leggero e fastidioso rallentamento durante l'esecuzione in multitasking di altre applicazioni windows che fa variare la velocita' di emulazione: cosa che in Spectaculator non ho notato.
Passando da full screen, cambiando risoluzione e metodo di visualizzazione (OpenGL, Directx, GDI) e passando ad altre applicazioni Windows, il programma si e' inchiodato costringendo un kill del processo.
Nel caricare i giochi italiani prodotti dalla SIPE (Special Program ecc.) ho notato che non viene riconosciuto nel biturbo III lo start e stop da nastro automatico e i vari blocchi vanno fatti partire "a mano". Il flash loading non e' istantaneo e viene ottenuto accelerando al massimo l'emulazione tanto e' vero che una volta terminato il caricamento si puo' notare per una frazione di secondo l'effetto dell'aumento di velocita' anche nel programma stesso. Mettiamo l'emulatore alla prova piu' difficile ovvero facendoci girare alcuni demo per la precisione gli storici: Hercules, MDA, No more intelligence 1&3, Overscan e Shock Megademo. Tutto sommato non si sono notate grosse difficolta' a parte in "No More intelligence 3" sezione "overscan" dove appaiono delle righe nei lati dell'area border che in realta' non dovrebbero esserci (prendendo come esempio RealSpec). Così pure "Shock Megademo" nella parte bassa e a lato le righe risultano spezzate anche se tutto sommato le temporizzazioni risultano azzeccate.
Un altro piccolo difetto e' stato riscontrato nelle scritte scorrevoli che sono un po' meno fluide degli altri emulatori che abitualmente uso (Spectaculator e RS).
Nel complesso giudizio tutto sommato positivo anche se personalmente preferisco Spectaculator (nonostante sia un prodotto commerciale) per la comodita' e RealSpectrum per una emulazione totale o anche, in alcuni casi, per praticita'. Per chi volesse provarlo e' possibile scaricarlo come al solito dall'archivio emulatori di WorldOfSpectrum:
http://www.worldofspectrum.org/emulators.htm

Il Cd della Codemasters

I cd rom credevate che fossero una invenzione moderna? A quanto pare gia' con il piccolo Spectrum una sorta di cd rom era gia' disponibile sul mercato.
Si tratta della raccolta giochi della Codemaster che per supplire alla lentezza dovuta alla limitazione di banda dei nastri o forse anche per dissuadere le persone a duplicare i suoi prodotti, ha deciso di pubblicare un cd particolare. Niente spinotti ear e mic eccezion fatta per un piccolo loader su nastro che, una volta caricato in memoria, permetteva di accedere ai giochi su cd caricandoli con un sistema del tutto particolare anche se esteticamente sembra un normale caricamento da nastro. Il lettore cd andava collegato alla presa joystick, la quale, una volta terminato il caricamento, poteva essere riutilizzata per la periferica di gioco.
Purtroppo tale nastro non si trova sottoforma di dump su WorldofSpectrum in quanto la Codemasters e' gia' tristemente famosa per il suo divieto, tutt'ora attivo, di qualsiasi forma di distribuzione dei propri prodotti al giorno d'oggi nonostante questi risultino obsoleti e una libera distribuzione non graverebbe di certo sul bilancio dell'azienda. Tra l'altro il fatto stesso di dover premere i tasti "QUIT" in contemporanea non e' possibile sui pc odierni dal momento in cui il chip seriale della tastiera, che invia i dati al computer, non permette la pressione simultanea di piu' di tre tasti.

In ogni caso chi volesse cimentarsi e provare tale cd e' possibile farlo con RealSpec caricando manualmente il contenuto del cd sottoforma di file wave (visto che Maketzx non sarebbe in grado di interpretare e decodificare la froma d'onda) e facendolo partire nei momenti richiesti. Non sembra sia stato utilizzato un particolare tipo di turbo ma soltanto un aumento della frequenza di trasferimento dati.
Forse il costo elevato, forse il fatto che all'epoca i cd non erano tanto diffusi quanto i nastri, forse anche il costo di produzione hanno fatto sì che venisse prodotto soltanto un numero di questa raccolta. Ricordo inoltre che una enciclopedia italiana venne presentata su cd rom utilizzando lo stesso sistema di archiviazione dati: sarebbe stato impensabile un multiload da nastro!

Intervista all'autore di Doors/Aqua

Ecco di seguito riportata l'intervista fatta ad Oleg "Breeze" Golenkovym autore del piu' famoso sistema operativo a finestre per ZX Spectrum.
Si tratta di una traduzione di Alfonso Martone dell'intervista apparsa sul numero 6 della "web-rivista" russa "My Speccy Web Paper" il cui autore e' Vasily Tkachev "DJ I-Kick"

V: *Fin dal 1998 sono in molti in attesa per il progetto Doors, del quale si sono visti solo dei coloratissimi demo... Ma questo lavoro e' ancora in corso? Raccontaci brevemente la storia di questo progetto e il motivo del cambiamento del nome in Aqua.*

O: Alcuni sono in attesa perfino dal '96... I demo erano coloratissimi perche' disegnare schermate e ascoltare musica era piu' divertente che scrivere software, anche se cio' non implicava che non avrei scritto codice.
In ogni caso i demo corrispondevano grosso modo al kernel che stavo realizzando, anche se alcune cose nel tempo state abbandonate o eliminate, a causa di un gran numero di piccoli problemi, per esempio il linguaggio di programmazione da usare. Nel frattempo ho letto molto sulla programmazione di sistemi operativi e quindi avevo deciso di riscrivere ex novo il tutto, cambiando anche il nome.
Ma il nome DOORS/AQUA dipende dal fatto che ormai tutti si aspettavano notizie riguardanti DOORS, e non potevo chiamare diversamente il progetto.

V: *Ci saranno altre novita'? Cosa pensi di aggiungere nella prossima versione?*

O: Tenderei di massima ad avvicinarmi all'idea di Unix; certo non staro' a copiarne stupidamente ogni cosa, prendero' solo alcuni concetti per realizzarli in vista di future feature. Beh, ci provero'. Concetti ed idee, esatto.

V: *Posso inserire quest'intervista nella Spectrum fanzine che pubblico su internet? che ne pensi?*

O: Penso che sia una bella cosa... Per molto tempo abbiamo fatto diverse acrobazie per leggere qualcosa da internet usando gli Spectrum.
Sarebbe stato colossale! Ma dopo tanto tempo tutte le idee ed i progetti sono sostanzialmente rimasti su carta. Ora che internet non e' piu' per pochi fortunati, mi sembra che l'idea sia di nuovo tornata interessante; dico di piu': e' realizzabile! All'epoca ci preoccupavamo di collegare gli Spectrum ai PC, ora senza troppi sforzi possiamo collegarvi un modem tipo Hayes.

V: *Da quel che mi risulta, e che ho gia' anticipato nella fanzine, esistono gia' programmi e librerie di funzioni per usare un modem ed effettuare chiamate dallo Spectrum; c'e' solo da integrare tutto in un programma piu' grande. Riguardo al tuo progetto, hai intenzione di integrarvi la possibilita' di connettersi con un modem? Come la vedi?*

O: Penso che lo Spectrum sia stato in letargo per troppo tempo... mentre per dei giganti come Amiga e PC esistono enormi archivi di software, per lo Spectrum c'e' ancora il problema di uno standard per il linguaggio di programmazione, non esiste un vero standard, e quindi ci vorra' un lavoraccio tutto particolare per implementare il TCP/IP in Doors, sperando di non pasticciare troppo!!!

V: *Dunque se consideriamo tutti i pro e contro, non dovremmo aspettarci un sistema completo e stabile, vero? Quali saranno le caratteristiche minime del computer su cui girera' il tutto?*

O: Non oso pensare a quanto tempo potrebbe essere necessario, visto che ancora adesso dipende tutto da me, che pure ho conoscenze e capacita' come coder, ma ho anche un lavoro e una famiglia (ho 28 anni).
Spero comunque di rilasciare un nucleo generico con un interprete di comandi appena possibile. Certamente potrebbe essere implementato anche in un 48k, ma mi chiedo se sia davvero necessario; penso che sara' utile
partire dal 128, anche senza caratteristiche troppo spinte (come il supporto per l'audio).
Sarebbe bello metterci il supporto di CD e HDD, ma mi chiedo se sia davvero indispensabile. E' certamente tantissimo avere almeno l'uso almeno dei dischetti; per quelle cose cosi' colossali e' meglio usare l'IS-DOS. Dipende tutto ovviamente dalle necessita' di ognuno e dalle possibilita' dell'hardware.

V: *Infatti non tutti hanno CD e HDD... c'e' proprio bisogno di lavorare sul kernel anche per questi?*

O: Vedremo; per ora l'obbiettivo e' rilasciare il nucleo principale (per cui ci sono gia' pronte le utilities Kernel Builder e Object File Creator), attorno a cui gireranno i driver per tastiera, mouse e floppy (come processi a parte).
Il resto delle utility verra' costruito a poco a poco, man mano che il sistema diventera' stabile (proprio come e' stato fatto per Unix). Penso che continuando cosi' ci riusciro' da solo.

V: Aspetteremo pazienti!

L'intervista originale e' disponibile all'indirizzo http://spectrum128.spb.ru

Ebay... ma quanto mi costi!

Se a qualcuno e' capitato di dover acquistare qualcosa su Ebay si sara' reso conto che i prezzi del materiale "vintage" e in particolar modo dei vecchi computers raggiungono o talvolta partono con prezzi da capogiro. Certamente, il retrocomputing ormai e' diventata una passione e come tale ha fatto lievitare non di poco il valore degli oggetti, pero' non sono secondo me giustificabili alcune "offerte" che talvolta si trovano in rete come per esempio per uno ZX usato centinaia di euro (addirittura come prezzo di partenza dell'asta!). Viene quindi da chiedersi se valga davvero la pena acquistare su Ebay o direttamente alla Sintech dove tra l'altro viene data una garanzia sui prodotti acquistati oltre alla sicurezza della fonte di provenienza senza rischiare truffe. Risparmiare sulle aste non e' pero' cosa impossibile. A tal proposito ci tengo a segnalare il sito www.allegro.pl che sarebbe una sorta di Ebay in polacco. Qui si possono trovare ZX da 6 euro e QL da 20 euro. Il valore degli oggetti e' espresso in Zloty (moneta corrente fino al 2007) il cui rapporto di conversione e' di circa: 1 Euro = 4,6 Zloty. Per poter partecipare a un'asta e' necessario registrarsi. Purtroppo la lingua del sito e' soltanto in polacco per cui consiglio il traduttore on-line www.poltran.com che verra' incontro alle vostre esigenze. Su Allegro ricordo che potete poi trovare facilmente i Timex Sinclair nonche' gli Unpolbrit e gli Elwro. Questi ultimi sono molto piu' difficili da trovare in quanto meno diffusi dei prodotti Sinclair. Ultima raccomandazione: prima di offrire e' necessario concordare con il venditore il metodo di pagamento e la disponibilita' di spedizione all'estero.

Notizie in pillole

Programmatori cercasi!
Questo e' il messaggio che e' circolato recentemente tra i fans dello ZX di tutto il mondo: un ragazzo russo ha deciso di scrivere un remake di Double Dragon per Spectrum 128K. La parte grafica e' quasi finita e la musica e' gia' stata composta. L'idea e' di un certo Dean Swain in collaborazione con Matthew Westcott "Gasman". Per informazioni:
dean.swain@btconnect.com
Non e' necessario essere programmatori ma anche saper disegnare dei semplici sprites.

Un'altra richiesta sempre ma questa volta di pura programmazione assembler arriva dalla Lituania dove e' gia' in fase di sviluppo un piccolo progetto: grafica e suono sono gia' pronti. Manca il codice che unisca le parti. Questo e' quanto riportato nel messaggio: "it is some tiny music colldection with Tim Follin's music remade from beeper 2 ay". Per informazioni:
relict@inbox.lv

Intervista a "Gasman"

Dopo il demo party "Chaos Constructions 2004" tenutosi in Russia al quale ha partecipato anche Matthew Westcott in arte "Gasman", e' stata pubblicata una intervista al "demo man" per eccellenza. Ci tengo a precisare inoltre che e' inglese e partecipa a moltissimi party in giro per il mondo, e' membro degli AY Riders (gruppo di programmatori polacchi che creano musica con lo Spectrum e cloni) ed e' il webmaster del sito www.zxdemo.org ovvero il punto di riferimento di tutti i demo prodotti per ZX.
Il testo originale dell'intervista lo potete trovare sul sito ufficiale del demo party: http://www.cc.enlight.ru

R: *Prima di tutto parlami un po' di te, del tuo gruppo e di come sei venuto a conoscenza di CC'04. Come sei arrivato a S. Pietroburgo?*

Gasman al CC'04 (con la ZX t-shirt)

G: Ok. Dunque... A proposito di me posso dire che sono "Gasman" da Oxford (Inghilterra), programmatore e musicista; c'è gente che dice che io sia il piu' grande maniaco di Spectrum che abbiano mai sentito. Il mio gruppo principale e' "Hooy-Program", forse e' attualmente il gruppo piu' attivo nella produzione di programmi per lo Spectrum. Facevo anche parte del gruppo "Raww-Arse" del quale quasi tutti mi chiedono notizie, ma che e' praticamente morto, a parte il portale di notizie raww.org. Le prime notizie riguardo il CC'04 mi sono arrivate via e-mail da Mitchell; essendo uno degli eventi piu' importanti riguardanti lo Spectrum, indubbiamente ne avevo gia' sentito parlare diversamente da altri partyes come *cough* Ascii *cough* che si sono tenuti senza tanta pubblicita'. Il motivo che mi ha spinto a venire in Russia e' stata la pubblicita' che ha attratto i visitatori da tutto il mondo a Cafe'03 del quale, per mia sfortuna, ne sono venuto a conoscenza solo 2 settimane prima della data del party. A quel punto mi sono ripromesso che avrei aspettato l'arrivo del prossimo piu' grosso demo party in Russia. Dopo 6 mesi che avevo risposto a Mitchell dicendo che ero interessato a CC'04 e che probabilmente sarebbe stata la volta buona che avrei potuto partecipare, prima ancora che lo sapessi, si sparse a tutta velocita' la notizia sul portale Scenergy con il post: "Gasman sta per arrivare a S. Pietroburgo!!!". La mia reazione e' stata: "oh sembra che la decisione sia stata gia' presa per me" :-)

R: *Come sei arrivato in Russia? E' stato difficile? Hai avuto bisogno di un permesso?*

G: Il soggiorno in Russia e' stato qualcosa di unico. Con l'aereo ho volato fino ad Amsterdam e di lì fino a Riga. Di qui si dimostra il perche' odio spostarmi con troppi voli. Il primo volo e' stato ritardato a causa del maltempo e prima che atterrassimo ci e' stato detto: "Le persone in viaggio per Riga hanno perso la coincidenza". Fortunatamente il volo per Riga era in ritardo per cui son riuscito a prenderlo.
Da Riga ho preso un treno con cuccetta per S. Pietroburgo che, ad essere onesti, e' stato un po' un problema per chi non capisce il russo e il lituano. Ok non mi aspettavo certo che parlassero un inglese fluente... ma avrebbero almeno potuto offrirci del tè o del caffe' o qualcos'altro. Abbiamo attraversato il confine nel mezzo della notte ed e' stata una avventura bizzarra: si sentivano camminare delle guardie nella notte che invitavano a tenere le porte aperte in ogni momento con il personale che chiedeva di mostrare i propri documenti. Per il visto non ci son stati tanti problemi; solo un po' di attesa (per il pagamento delle tasse dei vari posti). Ho trovato una agenzia in internet per l'emissione del visto e prenotazione dell'hotel: il Vyborgskaya vicino alla stazione metro di Chernaya Rechka. Speravo di trovare una stanza a "LDM" ma purtroppo erano gia' occupate. C'e' voluto un po' per convincere l'agenzia che veramente volevo un hotel lontano dai posti turistici di S. Pietroburgo.

R: *Cosa ne pensi di quello che e' stato presentato a CC'04? Quali sono state le tue aspettative? E' stato come ti immaginavi? Hai avuto delle preferenze? E perche'?*

G: Mi son piaciute molto le proposte per lo Spectrum. Negli ultimi mesi i nuovi demo erano molto deludenti. Questo vuol dire 2 cose: o lo "Spectrum scene" prima andava bene e c'e' stato un riallineamento delle cose oppure tutti stavano conservando le loro forze per CC'04 come in effetti speravo che fosse stato. "Traumwerk" era il demo che tutti stavamo aspettando, l'unico che ora possiamo mostrare alle persone fuori dalla "Spectrum scene" e poter dire che un moderno demo per Spectrum deve essere così. Altrove, nelle altre competizioni, credevo che un demo, per colpirmi molto, dovesse avere tutto alla perfezione, con musica, codice e design assemblati insieme in modo preciso.

R: *Immagino che tu abbia visto numerosi demo party in passato. Cosa c'e' di diverso o di uguale in CC'04? Cosa pensi della "Russian scene"? Cosa ricordi in particolare di CC'04? Hai qualche consiglio da dare agli organizzatori per i party futuri?*

G: La maggior differenza che si puo' vedere in CC'04 e' che era piu' "strutturato" rispetto gli altri. Credo sia dovuto alla distanza e dal viaggio che le persone devono intraprendere (rendendolo impossibile per chi deve portare con se il proprio hardware) per esempio il fatto che il posto dove si e' svolto il party non e' stato aperto solo 24 ore. Questo puo' essere positivo o negativo: da una parte significa che ti devi dimenticare l'atmosfera stile "bazar" dove c'e' qualcosa che succede in contemporanea in ogni angolo del posto con creativita' ovunque e in ogni momento (nei party europei non e' pensabile stabilire il termine della presentazione dei lavori in settimana prima del party); dall'altra parte e' stato molto bello vedere che e' stata focalizzata l'attenzione nel giusto modo e le persone non sono scomparse al termine dei propri lavori andando nei pub o ignorando il resto a favore della presentazione di Doom 3.
Non saprei dire per il futuro dal momento che non c'e' una chiara cultura della demoscene e qualcosa che funziona nell'Europa occidentale porta in genere ad un flop completo in Russia... potrebbe essere interessante vedere cosa succederebbe se solo ci fosse piu' di tempo libero (magari combinando un po' di "music compos"...). Ci potrebbero essere creazioni interessanti e collaborazione... Quello che mi ha riaperto gli occhi e' stato "Assorty Mega Shock" e il modo in cui tutti hanno capito lo scherzo: non solo gli Spectrum sceners. Questo mi ha fatto capire quanto sia stata grossa la cultura dello Spectrum in Russia, tanto che Shock Megademo ha raggiunto lo stesso livello di Second Reality nel resto della "Spectrum scene".

R: *Hai intenzione di partecipare a CC05 e in tal caso pensi di partecipare a tutte le competizioni? A quali competizioni saresti interessato?*

G: E' un po' presto per dirlo ma ci sono buone possibilita' che ritorni. Devo tener presente che se dovessi venire dovro' prendermi un paio di giorni in piu' di ferie, viaggiare con un volo economico infrasettimanale fino alla Germania e di lì fare un percorso panoramico col treno sperando di avere una mezza possilbilita' di riuscire a comunicare con le guardie. Diciamo quindi che l'idea di ritornare c'e'. Per quanto riguarda le competizioni sto scegliendo i committenti di tutti i posti che frequento (con progetti come AY Riders, e piu' recentemente con l'avvenieristica arte di Javascript demos ad "Assembly") sto iniziando ad avere difficolta' nel trovare tempo per scrivere qualcosa che possa sembrare un demo e ancor piu' difficile sapere che ci debbo impiegare 12 mesi. Verro' almeno con un'altra musica: per CC'04 ho dovuto scrivere un programma che stesse in 512K ma, dopo una serata di programmazione, era abbastanza chiaro che non avrei potuto portarlo ovunque.

R: *Hai qualcosa da dire ai lettori russi? Cosa vorresti dire ai demo sceners occidentali che vorrebbero visitare CC05?*

G: Ringrazio tutti coloro che mi hanno fatto fare questo viaggio così divertente e memorabile e agli occidentali direi: andateci! Non esitate! Io sono sopravvissuto... Quindi anche voi!

"Adventure": quando il testo fa lavorare l'immaginazione

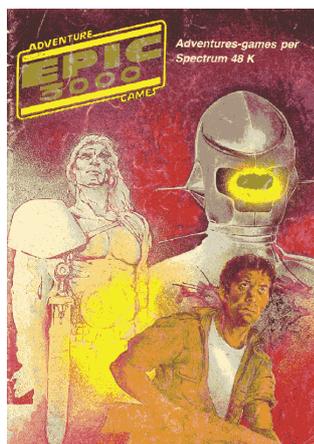
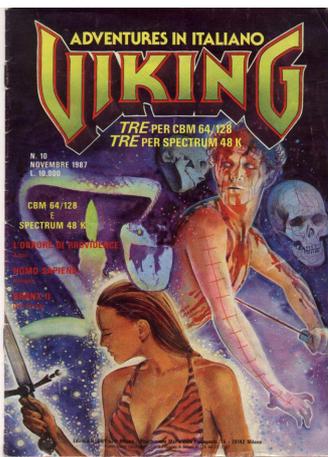
Avventure testuali: chi di voi non ci ha mai giocato? Mezza parte di schermo illustra con una grafica spartana l'ambiente circostante. Spesso ripetuto in diverse "scene" e un prompt che aspetta i comandi per poter muoversi nell'avventura: generalmente i punti cardinali N,S,O,E per spostarsi e frasi semplici come "prendo la spada" sono l'unico input accettato dal sistema. Talvolta grandi classici come "Ship of the doom" venivano convertiti in italiano e riproposti ma fortunatamente spesso e volentieri esistevano i giochi "made in Italy" il cui autore generalmente era Bonaventura Di Bello. In edicola talvolta sulle cassette Load'N'Run si trovavano giochi come Sire Fire riproposto addirittura in 2 versioni visto il successo ottenuto (e di seguito vennero riprodotti altri giochi simili dallo stesso autore sempre per quasi tutta la produzione di L'n'R). Bonaventura creo' i famosi "adventure" per Commodore e Spectrum anche se inizio' proprio con quest'ultimo a programmare. L'intervista, curata da IF Italia (portale di avventure), viene di seguito riportato. Ringrazio quindi per la collaborazione appunto IF Italia che grazie al loro sito, ancora oggi i numerosissimi appassionati di fantasy possono trovare notizie e lo stesso Bonaventura che mi ha autorizzato per la pubblicazione.

IF: Come inizia la tua avventura?

B: Beh, a parte il nome, c'è un curioso aneddoto circa il mio coinvolgimento nel mondo dei giochi d'avventura. Tutto cominciò, probabilmente, con la decisione di acquistare un Sinclair Spectrum 16K come primo computer della mia vita. Era il 1984, e in Italia - come altrove, penso - le principali due "piattaforme" del periodo erano il Commodore CBM 64 (o C64) e il Sinclair ZX Spectrum (o Speccy). Gli edicolanti vendevano decine di cassette diverse, principalmente collezioni di giochi (tanti) e programmi (pochi) per entrambi questi "computer domestici". Fui attratto dal bizzarro istinto di acquistare una di quelle "cassette" nonostante ancora non avessi a disposizione alcun computer. La scelta cadde su una "rivista su cassetta" chiamata Load'n'Run, contenente giochi per lo Speccy sia in versione 16K sia 48K. Forse quella decisione era un indizio sull'acquisto imminente di quel particolare computer, forse era solo una "coincidenza significativa" come quelle che seguirono, chi lo sa? Comunque sia, non molto tempo dopo ebbi abbastanza denaro per comprare uno Speccy 16K, e così feci, attratto dal suo elegante contenitore nero, dal suo ingombro ridotto e... dal fatto che avevo già una cassetta che potevo farvi girare. Dopo un certo tempo, i giochi da 48K presenti sulla cassetta erano diventati una vera tentazione, e i miei 16K di RAM apparivano come un ristretto universo per programmi e dati: fu così che decisi che era venuto il momento di "espandere" a 48K.

Il commesso al negozio di computer fu colui che teneva la chiave che mi avrebbe aperto una magica porta, facendomi entrare nell'indimenticabile mondo delle avventure. Tuttavia, come sempre, egli non era consapevole di ciò, né tampoco aveva un grammo di intenzione di essere la "causa" di ciò che stava per accadere. L'azienda principale che dirigeva la catena di negozi Spectrum in Italia, mi pare si chiamasse "BIT Primavera", offriva allora un "omaggio" a tutti i clienti che decidevano di espandere la RAM del proprio computer da 16K a 48K. Il regalo, ovviamente, era un gioco originale su cassetta da 48K. Il commesso mi guardò, e probabilmente decise che non ero abbastanza furbo da preoccuparmi del "regalo". Egli decise quindi: A) di darmi un gioco da 16K invece di un gioco da 48K, e B) di darmi un gioco che probabilmente nessun altro avrebbe mai acquistato, e potrei azzardarmi a scommettere che qualcuno lo aveva magari fatto, riportandolo però poi indietro al negozio perché non gli piaceva. Il gioco era "Adventure A: Planet of Death" di una casa chiamata Artic Computing. Presi il mio Speccy "rimesso a nuovo" per riportarlo a casa, e lungo la strada esaminai con attenzione la confezione del gioco (il mio istinto di avventuriero stava già sviluppandosi, penso), cercando di immaginare il tipo di gioco... sull'etichetta potevo leggere "Sei finito su un pianeta alieno. Il tuo obiettivo è di ritrovare e riparare la tua astronave per fuggire via..."

Pensai che si trattasse di un buon gioco spara-e-fuggi pieno di alieni di disintegrare, quindi decisi che non avevo bisogno di leggere le istruzioni successive... si sarebbe trattato di sparare e scappare, quindi... Tornato a casa, caricai il gioco... e improvvisamente mi resi conto che il tempo di caricamento era stato troppo breve per un gioco da 48K.... forse avevano usato un nuovo "caricamento turbo" molto veloce, pensai... Tutto fu chiaro quando sullo schermo bianco apparvero alcune righe di testo con lettere maiuscole che descrivevano una situazione, seguite da una domanda, e da un cursore lampeggiante che aspettava un mio... inserimento di testo!?!? Feci allora l'unica cosa che mi rimaneva da fare: leggere il foglietto che accompagnava la cassetta meglio di quanto avessi fatto prima. In quel modo scoprii prima di tutto che si trattava di un gioco per 16K, e NON per 48K come avrebbe dovuto essere. Quindi appresi che avrei potuto giocare a quel "gioco" digitando istruzioni quando mi veniva richiesto, e usando verbi e sostantivi per istruire il mio "personaggio virtuale" lungo la trama interattiva verso l'obiettivo del gioco/racconto...

Beh, a quel tempo non esistevano concetti come "personaggio virtuale" o "trama interattiva", ma oggi li usiamo comunemente per descrivere tali elementi. Inutile dire che trascorsi le mie vacanze estive alla ricerca della mia astronave perduta e che alla fine riuscii a ripararla e a lasciare il "pianeta della morte", sano e salvo... un'esperienza grandiosa, davvero! Fu così che cominciai a pensare a come avrei potuto creare qualcosa di simile per far sì che altri potessero giocarvi e divertirsi, in italiano, naturalmente. Non riesco a ricordare come fu che scoprii l'esistenza di un programma chiamato "The Quill", di una casa di software gallese chiamata "Gilsoft International Ltd". Ho due indizi riguardo a ciò: la mia abitudine a comprare riviste di informatica inglesi e quella di acquistare i programmi per posta da un'ottima "fonte", una persona esperta in tutto ciò che aveva a che fare con i programmi e i giochi per Speccy. È stato da lui che ho acquistato la mia prima copia di "The Quill", che in seguito avrei acquistato come originale, naturalmente, quando diventò uno "strumento" di lavoro professionale. Il mio primo gioco in assoluto fu scritto "solo per gioco", ma presto divenne un gioco di avventura in tutto e per tutto, al quale fui in grado di aggiungere la grafica usando l'apposito programma abbinato a The Quill, "The Illustrator". La grafica era in un certo qual modo primitiva, essendo limitata a linee vettoriali e solo qualche texture e riempimento di colore, tuttavia riusciva ad aggiungere un che di "visuale" al gioco stesso. L'avventura si chiamava "Dimensione Sconosciuta". La mia intenzione era di "diffonderla", in altre parole desideravo farla circolare fra gli utenti di Speccy italiani in modo che potessero giocarla, e inserii il mio indirizzo nella schermata di apertura per aiutarli a contattarmi per posta (allora non esisteva la "posta elettronica"!) se avessero avuto bisogno d'aiuto nella soluzione, oppure solo inviare una lettera di critiche o di incoraggiamento all'autore. Naturalmente non desideravo trarre alcun profitto dal gioco. Inviai il gioco alla persona che mi aveva venduto i programmi, e lo pregai di inserirla in una delle sue "compilation" su cassetta. Così fece, e il gioco cominciò a circolare.

In seguito, un concorso sulla rivista in cassetta "Load'n'Run" attirò la mia attenzione: inviando un gioco originale tutti potevano sperare di vincere uno splendido computer Sinclair QL. Il mio sogno più sfrenato, allora, quindi inviai rapidamente il mio gioco d'avventura all'indirizzo della rivista. Dopo qualche tempo ricevetti una lettera da loro, nella quale mi dicevano che non avrei potuto partecipare al concorso ma che il gioco sarebbe stato comunque pubblicato e io sarei stato ricompensato con danaro (circa duecentomila lire, che corrispondeva quasi alla metà di quanto avevo speso per acquistare il mio Spectrum 16K!). Il gioco fu pubblicato, ma nel frattempo qualcosa di ancora più entusiasmante stava accadendo in sottofondo: la persona da cui avevo acquistato i miei programmi e alla quale avevo inviato il mio gioco era stata contattata da un editore. L'editore stava cercando qualcuno che fosse in grado di programmare giochi d'avventura per Sinclair Spectrum. Indovinate cosa accadde? Il passo successivo fu semplice: la mia "fonte" di software diede il mio recapito telefonico all'editore, il quale mi telefonò chiedendomi se ero in grado e disponibile per la creazione di almeno tre avventure per Spectrum al mese da mettere su una rivista in cassetta chiamata "Epic 3000"... beh, come si usa dire, il resto è storia.

IF: *Molti di noi sanno tutto di te come autore di avventure, ma molto poco sul resto. Dove sei nato? Di cosa ti sei occupato dopo la fine del tuo lavoro di programmatore di avventure? E di cosa ti occupi adesso?*

B: Sono nato e cresciuto in un (fin troppo) tranquillo paesino di provincia del Cilento (oggi parco nazionale), in Campania, non molto lontano dalle località turistiche di Palinuro e Marina di Camerota. Dopo la mia "avventura con le avventure" sono passato alla direzione di riviste dedicate ai videogiochi, cominciando con "Zzap!" e proseguendo poi con "The Games Machine" (quest'ultima ancora in pubblicazione, anche se non più diretta da me ormai da lungo tempo) e, negli anni, con riviste di informatica e pubblicazioni multimediali. Attualmente dirigo (da 2 anni) la redazione informatica di Play Press Publishing, nota casa editrice romana con una decina di riviste di informatica all'attivo.

IF: *Sappiamo come sei rimasto coinvolto nella programmazione delle avventure. Puoi raccontarci come è nata la tua prima avventura? Come si intitolava?*

B: La mia prima avventura si intitolava "Dimensione sconosciuta", ed è nata dall'ispirazione che aveva prodotto su di me l'esperienza di gioco con "Adventure A - Planet of Death", un'avventura solo-testo della Artic Computing (come precedentemente e' stato detto). E' stata più che altro un esperimento di utilizzo del sistema di sviluppo che poi avrei utilizzato su Commodore 64 e Spectrum per tutte le mie altre avventure, e che avrei poi ricreato in BASIC su MSX adattando il famoso "modulo" di Enrico Colombini.

IF: *A proposito di Colombini, se non sbaglio in una delle "cene avventurose" hai raccontato un curioso aneddoto circa i tuoi contatti con lui. Puoi parlarcene? Se non sbaglio riguardava la conversione del suo Modulo Base nel sistema di The Quill che tu usavi sull'MSX...*

B: Beh, è un po' imbarazzante (anche a distanza di tanti anni) ma posso rivelarlo. In effetti, preso dalla foga giovanile, dopo una notte intera spesa su una delle sue routine BASIC non ho resistito e gli ho telefonato la mattina abbastanza presto... solo per scoprire dalla sua voce assonnata e (bontà sua) leggermente seccata che era domenica, ma e' stato così gentile (e clemente) da non mandarmi al diavolo e, anzi, da chiedermi cortesemente di richiamarlo dopo qualche ora, quando avrebbe avuto maggiore lucidità.

IF: *Per quanto tempo hai programmato avventure professionalmente? Quante ne hai realizzate? C'è qualche titolo a cui sei più affezionato?*

B: Il mio lavoro (beh, non mi sento di chiamarlo veramente "lavoro"... spesso era un divertimento fuori da ogni immaginazione!) con le avventure è durato circa un anno, e ne ho create 74 (se le memoria non mi inganna), distribuite poi in varie versioni su C64, Spectrum ed MSX. Ovviamente, oltre al primo titolo (Amos Newton - "Alieno in fuga", biecamente rinominata "E.T. in Action" dall'editore), ricordo con particolare affetto "L'occhio del condor" (in 2 parti).

IF: *Come creavi le tue avventure? Puoi raccontarci come nascevano? Pensavi prima alla storia e all'ambientazione e poi inserivi gli enigmi oppure tutto era creato insieme nello stesso momento?*

B: Prima di tutto decidevo il genere (fantasy, fantascienza, guerra, mitologia, western, horror, ecc.). Per ogni genere avevo un personaggio/protagonista che sarebbe stato impersonato dal giocatore nell'avventura. A questo punto decidevo l'obiettivo del gioco e cominciavo a delineare, mentalmente, l'ambientazione e la scenografia. Durante questa prima fase nascevano gli enigmi principali, che sarebbero poi stati affiancati da tutti gli altri (oggetti e combinazioni di oggetto-azione) durante la stesura della mappa in prima bozza, dove avrei definito anche tutti i luoghi e i collegamenti fra gli stessi. Naturalmente, a tutto ciò seguiva l'editing nel sistema di sviluppo e il debugging.

IF: *Da cosa prendevi ispirazione per le tue avventure? Fumetti, cinema o letteratura?*

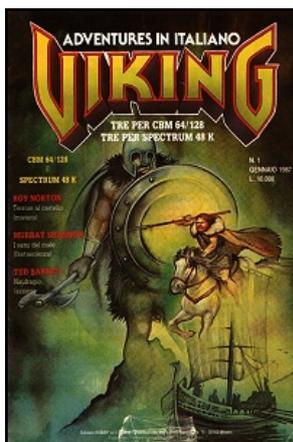
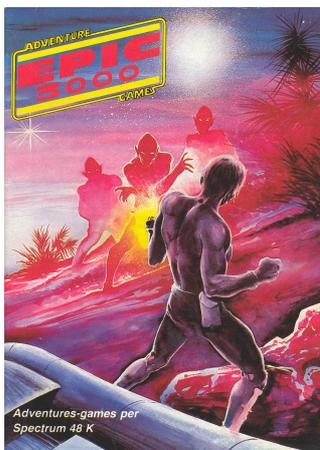
B: Un po' di tutto, ma sicuramente devo molto alla mia passione sfrenata per la lettura, che dall'infanzia all'adolescenza mi ha fatto "divorare" centinaia di libri e migliaia di fumetti, senza sosta. Poi, il gioco delle associazioni di idee ha fatto il resto, insieme a un pizzico di sana creatività, ovviamente.

IF: *C'è qualche avventura che è rimasta nel cassetto e non hai potuto realizzare? Puoi parlarcene?*

B: Beh, a parte "Dimensione sconosciuta" che e' apparsa solo in versione Spectrum e che vorrei rifare (magari ampliandola) per più piattaforme (sto pensando a Python oppure a un parser specifico, come Inform), in realtà ci sono rimaste tre avventure proposte a suo tempo da un mio collaboratore per il numero di Explorer che non e' mai uscito (quello che avrebbe seguito l'ultimo, per intenderci). Si tratta di "Sorsi di terrore" (una storia di horror e di magia), "New Pasqua" (un'avventura di fantascienza ambientata sull'isola di Pasqua) e una terza di cui non ricordo il titolo (un thriller di fantascienza). Ho ancora in qualche scaffale della mia biblioteca le mappe, gli schizzi della grafica e gli appunti per lo schema di gioco.

IF: *Hai mai pensato in tutti questi anni di riprendere a programmare avventure anche solo per hobby e passione?*

B: Come avrai capito dalla risposta precedente, la risposta è affermativa. In ogni caso qualche anno fa, quando l'Amiga era ancora in voga, avevo comprato un Amiga 2000 e stavo ricreando il sistema di sviluppo usando AMOS BASIC. In seguito, dopo l'affermazione della piattaforma PC ho seguito il mondo informatico solo da un punto di vista giornalistico, dedicandomi più che altro a realizzare riviste sull'argomento. Nel corso degli anni, ovviamente, la voglia di rimettermi al lavoro sulle avventure, e attualmente sono rimasto affascinato dal linguaggio Python, quindi non escludo una prossima sperimentazione su questo o su altri sistemi di sviluppo, Inform compreso. Potrebbe essere l'occasione buona per riconvertire la mia prima avventura o dare vita alle ultime tre. Tempo permettendo, ovviamente.

IF: *Da un po' di tempo le tue avventure sono di nuovo disponibili grazie agli*

emulatori e al sito del Progetto Lazzaro il cui principale artefice è stato Simone "Sauron" Di Conza. Il sito si propone di dare nuova vita alle tue avventure degli anni '80 e in generale a tutti i titoli pubblicati in quegli anni. Sei stato contattato da Sauron? Hai partecipato in qualche modo alla realizzazione del progetto? Hai fornito materiale?

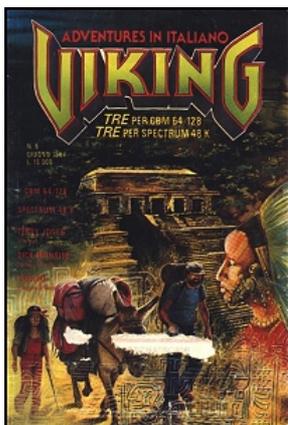
B: Non c'e' stato bisogno di fornire materiale (grazie all'apporto esistente da parte dei molti appassionati), ma solo informazioni e, naturalmente, l'autorizzazione mia e dell'editore. Sauron e' stato comunque gentilissimo, e come sai siamo anche riusciti a incontrarci di persona, dopo tanti anni.

IF: *Segui ancora regolarmente il mondo delle avventure testuali? Hai giocato recentemente a qualcosa?*

B: Purtroppo no. E' davvero da tanto tempo che non mi "perdo" in una bella avventura testuale. Purtroppo da molto tempo gli impegni familiari e professionali mi hanno rubato tutto il tempo libero, e ho rinunciato a piaceri come la lettura di romanzi e, appunto, il gioco delle AT. Spero di rifarmi, prima o poi.

IF: *Cosa ne pensi della situazione dell'IF attuale?*

B: Purtroppo ho seguito solo in parte gli sviluppi dell'IF degli ultimi anni, un po' sbirciando nei gruppi di discussione, un po' consultando i vari siti. Troppo poco per poter esprimere un vero e proprio parere. Posso, però, esprimere la speranza che l'IF resti sempre un tema di interesse per molte persone.

IF: *In quest'ultimo periodo, soprattutto qui da noi in Italia, c'è stata una diatriba tra i fautori di avventure "vecchio stile" fatte tutte di enigmi e racconti interattivi in cui la trama e lo sviluppo narrativo (e anche la scrittura) sono in primo piano. Hai qualche preferenza tra questi due "generi"? Esiste secondo te una buona via mezzo che metta d'accordo tutti?*

B: E' difficile decidere, anche se devo confessare che l'utilizzo di uno stile "troppo narrativo" non sempre e' gradito quando si gioca a un'avventura. Basti pensare alla possibilità di escludere il "verbose mode" nei giochi Infocom, oppure a come la descrizione di una "stanza" diventava sintetica dopo la prima visita nei giochi della Adventure International e in molti altri. Secondo me il giocatore deve concentrarsi sugli enigmi e sulla trama, con la possibilità di ottenere appunto una descrizione dettagliata e "romanzata" di luoghi, oggetti ed eventi solo la prima volta che incorre in essi.

IF: *Secondo te c'è ancora mercato per l'IF? C'è un modo che potrebbe favorirne la diffusione e allo stesso tempo creare un nuovo mercato?*

B: Forse più che un "mercato" c'e' una possibilità di diffusione nell'Open Source, almeno per ora. Poi, questo potrebbe portare a un vero e proprio fenomeno commerciale, magari sui cellulari e sui palmari, oppure su Web. Naturalmente le avventure rigorosamente testuali non hanno molte possibilità... Forse qualcosa "a fumetti", o magari accompagnata da disegni vettoriali, come quelli di Macromedia Flash. Chissà....

Z88Dk

Per chi non lo sapesse Z88Dk e' l'ambiente di sviluppo progettato per il Cambridge Z88 e portato su diverse piattaforme con Z80. Il linguaggio di programmazione "Small C" permette di poter compilare su pc programmi in C puro e generare un tap da poter caricare su emulatore o da "suonare" su uno ZX vero. Ho posto alcune domande a Stefano Bodrato che si occupa del progetto che che potete trovare all'indirizzo: http://z88dk.sf.net .

D: *Parlami un po' di Z88Dk*

S: Dunque, non sono la persona piu' adatta per parlare dei limiti di Z88DK rispetto al C standard, perche' non ho una grande cultura sul C in genere. Posso dirti che la cosa che mi manca di piu' e' la gestione diretta degli array multidimensionali, ovvero la dichiarazioni di matrici del tipo "char a[8][8]". Questo non impedisce di lavorare sulle matrici, ma ne riduce la compatibilita' (ad esempio il programma "life" di minix non puo' essere compilato). I numeri invece sono trattati allo stesso identico modo, comprese le conversioni implicite di printf.

D: *Si riescono secondo te a compilare programmi linux/unix?*

S: Diciamo piuttosto che si riescono a compilare i programmi di Z88DK su Linux.. e' piu' onesto, tenendo conto, tra le altre cose, dei limiti di memoria di uno Z80.

D: *Come sta andando avanti il progetto?*

S: Ci sarebbe una cosina che lo renderebbe mooolto interessante, ma al momento si tratta solo di un progetto "sulla carta" al quale non posso lavorare finche' non ritorna il mio laptop (si e' rotto, sigh..) oppure trovo un programmatore volenteroso. In due parole: top secret! Oltre a quello vorrei migliorare la libreria per il Microdrive, che gia' in questa versione ha delle funzionalita' inedite, ma che puo' servire come base per la libreria standard fcntl.

D: *Una volta compilato il programma viene generato il tap giusto?*

S: Con la framework piu' evoluta si, ma personalmente non la uso, preferisco dare il commando di compilazione e lanciare a mano convertitore. Volendo si puo' fare anche di peggio...

D: *per la gestione dei files come funziona?*

S: Le funzioni per la gestione dei file sono standard.
Il programma si compila tranquillamente, poi deve essere linkata la libreria giusta (se esiste) per la configurazione hardware che hai. Per lo Spectrum al momento sono supportati +3 e ZXVGS.

D: *ah ecco quindi usando i file system fdi. ZXVGS che file system usa?*

S: E' un "sistema operativo" che supporta diversi drive, +3 incluso, che quindi e' usabile in 2 modi, nativo e via ZXVGS (in questo caso anche i dischi IDE on hanno problemi):

http://zxvgs.yarek.com/

ZXVGS accede alle device a livello di "blocco", e ci costruisce sopra il proprio "file system", in modo da funzionare anche con hardware primitive (es: ZXATASP). Ho provato la versione MB02, e i dischi non sono leggibili dalla ROM dello ZX.

D: *si potrebbe eventualmente passare in un .tzx o il .tap che anche se sequenziale va a caricare il blocco (file) che serve? In tal caso ci sarebbe una emulazione del disco.*

S: Non funzionerebbe, a causa della mancanza di un'accesso casuale e della directory. Al massimo si potrebbe fare con un RAM disk. Ci interfacciamo comunque alla ROM per le routine tradizionali di load/save/verify.

D: *in futuro ci sara' il supporto per Tr-dos?*

S: In un certo senso c'e' gia', ma non e' detto che il file system sia compatibile con quello delle ROM originali.

D: *...e per la grafica?*

S: Qui siamo fuori standard, o meglio usiamo una nostra estensione/adattamento dello standard delle librerie grafiche della Interlogic (adottate dallo Z88 ma presenti anche in versione Borland. I colori non sono praticamente supportati (a parte una scala di 4 livelli di grigio su alcune piattaforme), ma e' codice piuttosto efficiente e portabile, che permette di far girare gli stessi programmi su tutte le piattaforme (zx81 incluso, a parte l'ovvio limite dei 64x48 punti).
La grafica e' diventata "roba mia" e la conosco bene, ma non posso dire lo stesso di alter componenti. Sarebbe pero' molto facile scrivere librerie compatibili e compilare i programmi di Z88DK su Windows o Linux. Personalmente non trovo interessante una libreria che funzionerebbe solo sul 30% delle machine supportate.
D: *E' possibile usare la modalita' avanzata dello Sprinter che e' davvero notevole (se hai visto il gioco "Thunder in the Deep")?*

S: Non l'ho visto, e a quanto ne so il supporto per lo Sprinter e' a livelli minimi se non nullo.

D: *quindi andrebbero aggiunti i colori... E' possibile fare cio'? ricordo che nel gioco del tris fatto appunto con Z88Dk i colori erano presenti.*

S: Il gioco del TRIS l'ho costruito con 2 scopi:
- demo del kit da proporre subdolamente ai programmatori della compo
- esempio di programmazione "mista" C - L/M su Z88DK

D: *come si fa a mischiare le due cose? Sei andato a vedere il disassemblato del binario?*

S: No, semplicemente usi la direttiva "asm" dentro il sorgente C. Su certi registri sai gia' cosa trovi, quindi l'interfacciamento e' molto semplice. La grafica non usa le librerie "gfx", ma nonostante quello ho aggiustato le componenti di L/M nelle 4 piattaforme (ZX81, Spectrum, C128, VZ200) con pochissima fatica.

D: *quindi grafica compatibile per 4 piattaforme?*

S: La struttura originale del gioco gira tranquillamente anche su Linux e Windows!

D: *ma per le chiamate alla grafica??*

S: Abbiamo discusso diverse volte sull'argomento. Il risultato: conviene scricere una libreria parallela con:
- supporto di risoluzioni maggiori di 256 punti
- supporto del colore
- compatibilita' tra le varie modalita' di colore
..comunque per lo Spectrum esiste gia' lo Sprite Pack, che fornisce una
grafica colorata piuttosto veloce e flicker-free eccetera.

QPC2 & ...

Come riportato su QL Today, in occasione del ventennale di attività di Jochen Merz Software, viene offerto QPC2 (il più completo emulatore QL per PC basato su SMSQ/E), QPAC2 (la più utilizzata suite di programmi per il pointer environment per QL (gestione directories, files, jobs, canali eccetera), QD2003 (l'ottimo editor scritto da Jochen Merz che sfrutta il nuovo supporto a 65536 colori del window manager), FiFi (file finder), Colour utility disk a 99 euro al posto di 234 Euro (scadenza dell'offerta 31.01.2005). Per informazioni:
smsq@j-m-s.com
http://www.scp-paulet-lenerz.com/smsqe

Il clone del mese

Questo mese parliamo del Sintez. Prodotto in Moldavia nella zona militare chiamata "Signal" di questo clone purtroppo sono disponibili pochissime informazioni. Prodotto agli inizi del 1990 in una prima versione dalle linee abbastanza grossolane,

Il Sintez 1

e' stato rimpiazzato nel 1993 dal Sintez II che ha voluto ricopiare brutalmente il plus della Sinclair. Veniamo alle caratteristiche tecniche del Sintez II: alimentatore 220V. L'uscita video

Il sistema Sintez II

e' su standard DIN con le seguenti piedinature: R,G,B,Sinc e Sound. Le dimensioni sono: 155 x 322 x 42 mm. Porta tape e joystick (compatibile Kempston e Sinclair), pulsante Reset e regolazione del volume direttamente da pc.

Notare l'estrema somiglianza con lo ZX Plus.

Alcune porte strane

Tv, tape, joystick e reset

Come quasi tutti i cloni dell'Est, gli alimentatori sono molto ingombranti e pesanti ma fortunatamente hanno una buona dissipazione del calore e una uscita con potenza limitata e stabilizzata in modo da non danneggiare la componentistica. I tasti nonostante siano stati rifatti (vedasi Break e Enter) sono stati ricopiati perfettamente. Un led sulla tastiera ne indica il funzionamento. Le feritoie sulla parte anteriore permette un maggiore raffreddamento del pc a differenza dell'originale Sinclair.

Minigame 2004

Anche quest'anno si e' conclusa la piu' grande sfida tra i programmatori di piattaforme 8 bit. Per chi non lo sapesse la competizione e' suddivisa in 2 categorie: giochi da 1K e giochi da 4K. La difficolta' sta quindi nel riuscire a generare un codice macchina non piu' grosso di questi limiti anche se e' possibile poi scompattare parte dei dati nella ram. Le piattaforme ammesse sono home computers 8 bit di conseguenza la maggior parte di lavori si trovano per Sinclair, Commodore e MSX. Quest'anno è davvero importante per la comunita' ZX in quanto c'e' stata una grandissima duplice vittoria: un gioco tutto italiano prodotto da Paolo Ferraris (mio compaesano) con il gioco per Spectrum chiamato "4K Race": si tratta di un gioco di automobili che ricorda molto "Out Run" e qualche altro classico anni 80. Comandabile anche con il joystick Sinclair e' scritto interamente in linguaggio macchina e gira solo su 128K anche se e' stato fatto successivamente il port per Timex Sinclair. L'audio AY e i checkpoints ne incrementano la realisticita' anche se secondo me, c'e' ancora qualche piccolo difetto di prospettiva ma, rispetto gli altri giochi proposti, e' davvero notevole. Anche l'anno scorso sempre Paolo Ferraris aveva presentato un gioco che pero' non e' stato di grande gradimento visti i risultati delle votazioni. Il gioco poi e' stato realizzato grazie anche alla collaborazione di altre persone che ne hanno curato la parte sprite (Lucy) e audio. Purtroppo quest'anno Stefano Bodrato non ha presentato alcun lavoro ma ci auguriamo che l'anno prossimo ci possa essere qualche produzione italiana in piu'. Intanto 4K Race, finito il minigame, e' in fase di "abbellimento" e di migliorie grafiche e tecniche. Il nuovo nome del gioco sara' 128K Race. Chissa' se Cronosoft cerchera' di impadronirsi dei diritti come ha gia' fatto con altri giochi che attualmente vende on line. Speriamo non finisca così!

SUL PROSSIMO NUMERO

Il prossimo numero sara' davvero ricco di notizie interessantissime! Si parlera' di Tolla in Festa, Roms, intervista a Davide DB/S4E (con i suoi numerosissimi ZX e cloni), RealSpec e altri argomenti.
Tra due mesi "on-line" il settimo numero di Sinclair ZX Notizie!!!

ZX JOYPAD

Finalmente disponibile il ZX Spectrum "Kempston joypad" per ZX Spectrum in rigorosi pulsanti di gomma!!!
Nota:
La garanzia non copre i danni della membrana di cui non si garantisce il perfetto funzionamento

RINGRAZIAMENTI

Alfonso Martone per l'articolo "Meglio lo Spectrum o il Commodore 64?" e per le traduzioni delle interviste. Davide Santachiara per l'articolo "QPC&...", Stefano Bodrato per l'articolo su Z88Dk e Bonaventura Di Bello per l'articolo sulle avventure testuali.

zxspectrum@hal.varese.it